

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *mobile learning* berbasis *Problem-Based Learning* materi sistem imun, dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melakukan *Analyze* kebutuhan, mendesain konsep media dan konten didalamnya, mengumpulkan *asset-asset* konten, kemudian membangun aplikasi menggunakan *web appybuilder* kodular dengan menerapkan konsep media dan konten yang sudah dibuat sebelumnya pada aplikasi. Aplikasi *mobile learning* tersebut diberi nama E-Squat dengan arti sekumpulan imun yang perkasa/kuat. Hasil penilaian validator terhadap aspek materi dan media dalam aplikasi E-Squat memperoleh nilai dengan kategori “Sangat Layak” untuk dilakukan tahap uji coba siswa dan kelayakan evaluator.
2. Kelayakan media *mobile learning* berbasis *Problem-Based Learning* materi sistem imun dinilai oleh 11 evaluator ahli materi dan media. Pada aspek materi indeks kelayakan pada aplikasi E-Squat diperoleh nilai rata-rata 0,83 dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan. Sedangkan pada aspek media, indeks kelayakan pada aplikasi E-Squat diperoleh nilai rata-rata 0,76 dengan kriteria “Layak” digunakan dalam pembelajaran. Penilaian kelayakan yang dinilai pada uji pengguna terbatas diperoleh nilai rata-rata 0,79 dengan kriteria yang diperoleh yakni “layak” digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Penelitian pengembangan media *mobile learning* berbasis *Problem-Based Learning* materi sistem imun, telah dilakukan tahapannya dengan cermat dan seteliti mungkin. Produk hasil pengembangan sudah teruji layak dan dapat diaplikasikan, namun untuk pengembangan selanjutnya yang dapat lebih menyempurnakannya hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran untuk pembaca dan juga peneliti selanjutnya, 1) media yang dikembangkan lebih baik

menggunakan bahasa yang formal, karena dilakukan diwaktu kegiatan pembelajaran, 2) Penambahan *asset* seperti peta konsep, glosarium dan *asset* pembantu lainnya, 3) penempatan paragraph yang sesuai dengan interface sehingga tidak terlalu boros dan terlalu banyak agar siswa tidak bosan dalam membaca materi, 4) tampilan awal lebih menonjolkan materi sistem imun dengan memberikan asset intro sistem imun, 5) kemudian tambahan suara backsound pada setiap tombol yang akan di klik, 6) penyesuaian penempatan gambar, klik button dengan tulisan agar lebih estetik dan lebih jelas.

